

## KOMIK HADITS POKOK AJARAN ISLAM

M. Syaifurriza Nuris<sup>1</sup>

Aditya Rahman Yani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa, <sup>2</sup>Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294  
Telp/Fax. (031) 8782087

### ABSTRAK

Pendidikan agama pada usia dini sangat dibutuhkan untuk pembentukan karakter saat dewasa nanti, namun media baca yang menunjang hal tersebut sangatlah kurang. Dibutuhkan juga sebuah metode baru dalam pengajaran agama di kalangan anak dan remaja, sebuah metode yang dapat menarik minat dan mudah dipahami. Komik merupakan salah satu media yang cukup digemari di kalangan remaja dan merupakan media yang sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran agama. Media baca seperti komik dan ilustrasi merupakan media yang mampu dengan mudah menyampaikan pesan kepada pembaca karena tidak hanya mengandalkan tulisan saja, namun juga menggunakan gambar visual untuk mempermudah pembaca dalam memahaminya. Dalam komik ini akan memunculkan karakter utama yang memiliki sifat baik dengan menggunakan latar belakang yang sering kita temui di kehidupan sehari-hari. Komik ini akan menyampaikan Hadits-Hadits Nabi yang berasal dari kitab karya Imam An-Nawawi, dan akan disampaikan dengan gaya gambar kartun yang lucu dan mampu menarik minat dari kalangan anak-anak dan remaja untuk mulai mempelajari Hadits tentunya dengan cara yang lebih menarik.

**Kata kunci :** Komik Islami, Hadits, Pesan berharga

### ABSTRACT

*Religious education in an early ages is needed to forming the character in adult later. But, the media that support it is very less. New method of teaching religion for child is needed, a method that can attract interest and easy to understand it. Comic is a fairly popular media among child and comic is very suitable as a medium of religion learning. Comic and illustration is a media that can easily convey the message to the reader because comic does not rely solely on writing but also use visual image to ease the reader to understanding. This comic will bring up the main character who has good nature with a good background story that we can meet in everyday life. This comic will convey the Hadiths of the Prophet that come from book of Imam An-Nawawi, and will be delivered with cute cartoon style and able to attract interest among children to learning Hadith with more interesting way.*

**Keywords:** Islamic Comic, Hadith, Precious Messages

## I. PENDAHULUAN

Pada saat pendidikan berkembang dengan pesat, pendidikan dalam agama juga ikut berkembang, hal itu dapat dilihat dari banyaknya metode baru dalam pengajaran ilmu agama. Pendidikan agama sejak dini sangat dibutuhkan, dikarenakan pribadi dan watak seorang dewasa selalu dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya (Kartono, 2007:37). Oleh karena itu, jika seorang anak sudah diberi pemahaman tentang perilaku yang baik dan yang benar sejak kecil, maka sifat dan watak tersebut akan dibawa mereka hingga dewasa.

Pribadi dan watak seorang dewasa sangat dipengaruhi dengan pengalaman sejak kecil, maka sangat penting bagi anak-anak untuk menemukan sosok yang pas untuk dikagumi, sosok yang dapat memberikan contoh yang baik bagi anak-anak. Dan sosok dengan akhlak yang bagus dapat dicontoh dari Rasulullah Muhammad SAW. Karena dalam diri Rasul terdapat sifat-sifat dan perilaku baik dan sangat cocok untuk ditiru oleh anak-anak. Seperti dalam firman Allah SWT yang terdapat dalam surat Al-Ahzab ayat 21 “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik”. Dan juga terdapat pada Hadits dan Beliau itu adalah manusia terindah wajahnya, dan terindah akhlaknya“ (HR. Bukhari). Selain itu, juga dapat mengajarkan anak-anak untuk semakin mencintai Nabi mereka.

Anak-anak merupakan tahap yang pas bagi para orang tua untuk mengajari anak mereka tentang hal-hal yang baik yang akhirnya nanti dapat mempengaruhi perkembangan psikologis mereka. Karena pada usia sekolah ini anak dianggap sudah mampu menerima perintah dan dianggap sudah mampu untuk memahami perintah (Khon, 2012:261).

Cara pengajaran pendidikan agama ini sendiri seharusnya tidak terlalu sulit bagi para orang tua, pendidikan agama ini dapat diberikan melalui media-media yang disukai oleh anak-anak sehingga mereka merasa tertarik untuk mempelajarinya. Alat-alat dan media untuk pembelajaran semakin maju, sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi zaman sekarang, pendidik harus pandai memilih media yang tepat dalam pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan (Khon, 2012:332). Seiring dengan perkembangan zaman, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang lebih disukai oleh anak-anak dan membuat mereka lebih mudah dalam memahaminya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaian adalah sebuah komik. Karena dengan menggunakan komik pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk diterima dan dimengerti, karena bahasa gambar lebih mudah dipahami dibandingkan bahasa tulis maupun lisan (Kusrianto, 2007:164) sehingga akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Dan dengan pemunculan sebuah tokoh utama yang memiliki sikap yang bijaksana dalam menghadapi problema dan juga mengedepankan Hadits–Hadits nabi sebagai panutan diharapkan dapat mampu memberikan sebuah panutan bagi pembaca terutama anak-anak.

Hadits yang digunakan merupakan hadits-hadits pilihan yang terdapat dalam kitab Arba'in An Nawawiyah. Kitab ini memiliki beberapa keistimewaan, karena kandungan hadits dalam kitab ini memiliki tema-tema yang sederhana, sehingga menjadi mudah untuk dipahami sekaligus memiliki makna yang mendalam dan cakupan yang luas dalam aspek kehidupan manusia. Sedangkan menurut Syaikh Ibnu Utsaimin, kitab Arba'in An Nawawiyah ini sepatutnya dihafal oleh para penuntut ilmu karena merupakan kumpulan hadits-hadits pilihan yang membahas berbagai macam bab, berbeda dengan kitab-kitab yang membahas hadits pilihan lainnya (Utsaimin, 2012:8).

### **1.1. Komik Hadits**

Buku komik hadits merupakan sebuah buku komik yang akan memuat berbagai cerita yang memuat pesan-pesan dari hadits. Komik sendiri menurut McCloud (2001:9) adalah sebuah gambar maupun simbol yang disusun bersebelahan dalam suatu urutan yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi. Cerita dari komik akan mudah dipahami oleh pembaca karena dengan gambar yang menarik, bahkan tanpa teks pun komik tetap mampu dibuat (Eisner, 1985:16). Sedangkan hadits adalah semua hal yang dinisbatkan oleh Rasulullah SAW, baik yang berasal dari perkataan, perbuatan persetujuan dan sifat beliau, juga yang dinisbatkan kepada para sahabat dan Tabi'in.

Penggunaan Hadits Arba'in An Nawawiyah sebagai dasar cerita dari komik ini dikarenakan, dalam kitab tersebut hadits-hadits yang dipilih merupakan sebuah hadits yang memiliki kajian yang cukup luas dan menjadi acuan dari umat muslim di berbagai penjuru dunia. Namun media pembelajaran hadits perlu adanya sebuah *breakthrough* dalam pengajarannya agar dapat menarik minat dari anak-anak untuk mempelajarinya.

Di Indonesia, komik-komik lokal terutama yang bertemakan agama islam sangatlah sedikit. Hal itu tidak terlepas dari banyaknya komik jepang/manga yang beredar di Indonesia, fenomena seperti ini didukung karena perilaku orang Indonesia yang memang masih *japan-minded*. Padahal jika penyampaian hadits dapat dikomunikasikan secara efektif dan komunikatif, maka komik hadits akan mampu untuk menjadi alternatif bacaan yang sangat baik bagi anak-anak.

## **1.2. Komik Sebagai Sarana Dakwah**

Dalam era kontemporer seperti sekarang ini, kreatifitas merupakan salah satu elemen yang sangat dibutuhkan pada semua usaha yang ingin kita lakukan. Tanpa kreatifitas didalamnya, usaha tersebut akan susah dalam mencapai targetnya. Begitu juga dengan dakwah, menurut Yunanto (Wawancara 18 Desember 2012) selaku praktisi komik Islami mengatakan tanpa kreatifitas didalamnya dakwah tidak akan mampu berkembang. Sebagai contohnya, jika dakwah masih hanya mengandalkan dengan majlis taklim. Tentu upaya kita dalam mengajak satu atau dua kerabat kita untuk datang akan susah, apalagi dengan gempuran media massa yang semakin sekuler. Jika dakwah hanya mengandalkan metode klasik dalam penyampaian, tentu akan sangat sulit bagi pendakwah untuk mendapatkan simpatisan didalamnya, sehingga penyebaran dari dakwah tersebut kurang meluas.

Selain itu, komik juga merupakan salah satu media yang sangat efektif sebagai media grafis karena dalam penyampaian pesannya memiliki kekuatan tidak hanya pada bahasa tulis saja, namun dengan bahasa gambar juga (Kusrianto,2007:186).

## **1.3. Imam An Nawawi**

Abu Zakaria Yahya bin Syaraf bin Hasan bin Husain An-Nawawi lahir pada bulan muharram tahun 632 Hijriah. Di Nawa, sebuah kampung di daerah Dimasyq (Damascus) yang sekarang merupakan ibukota Suriah. Beliau sejak kecil sudah mulai belajar membaca Al-Qur'an dan sudah mampu menghafal Al-Qur'an sebelum beliau menginjak usia baligh.

Imam An-Nawawi merupakan seorang yang zuhud, wara' dan bertaqwa. Beliau termasuk ulama salafi dan berpegang teguh pada manhaj Ahlul Hadits tidak terjerumus dalam filsafat dan berusaha meneladani generasi awal umat dan menulis bantahan untuk ahlul bid'ah yang menyelisihi mereka. Beliau sering menggunakan waktunya untuk ketaatan, beribadah dan menulis.

Beberapa karya Imam An-Nawawi sebagai berikut:

1. Dalam bidang hadits: *Arba'in, Riyadhush Shalihin, Al-Minhaj*(Syarah Shahih Muslim), *At-Taqrib wat Taysir fi Ma'rifat Sunan Al-Basyirin Nadzir*.
2. Dalam bidang fiqh: *Minhajuth Thalibin, Raudhatuth Thalibin, Al-Majmu'*.
3. Dalam bidang bahasa: *Tahdzibul Asma' wal Lughat*.
4. Dalam bidang akhlak: *At-Tibyan fi Adab Hamalatil Qur'an, Bustanul Arifin, Al-Adzkar*.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Penentuan problematika

Setelah melihat fenomena yang telah didapat langkah berikutnya adalah melakukan penentuan problematika dengan cara melakukan observasi dan pencarian informasi dari beberapa sumber media, kemudian dilakukan analisa untuk ditarik menjadi sebuah identifikasi masalah.

### 2. Konsep Desain

Untuk menentukan konsep desain ini dilakukan dengan cara mengkaji sebuah eksisiting dan melakukan kuisisioner untuk menemukan karakteristik komsumen/target audiens. Kemudian dari sesuatu yang didapat sebelumnya antara fenomena, permasalahan dan karakteristik audiens digabungkan untuk menemukan *keyword* dari sebuah konsep.

### 3. Penentuan Kriteria

Dari ditemukannya *keyword* dan konsep, dapat diturunkan untuk kemudian menemukan kriteria desain dan menentukan aspek visual dengan cara mengkaitkan dasar-dasar tinjauan teori yang telah dilakukan.

### 4. Alternatif Desain

Alternatif desain dapat dilakukan setelah menemukan kriteria dan telah melalui proses pembuatan sketsa. *Thumbnail, rough design* yang kemudian dipilih beberapa untuk menjadi alternatif desain.

### 5. Implementasi Desain

Implementasi desain didapat setelah final desain dipilih dari beberapa alternative desain yang telah dikuisisionerkan.

## **2.1. Jenis dan sumber data**

### **2.1.1. Data Primer**

Data primer disini diperoleh dari hasil wawancara dengan Yunanto selaku praktisi dalam berdakwah dengan menggunakan komik. Pemilihan Yunanto untuk diwawancarai dikarenakan, komik Islam Hardcore sangat sesuai dengan tema yang diangkat dalam perancangan ini, yakni komik yang bertemakan Islami.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan Dwi Yunanto atau yang lebih dikenal dengan dw. Yunanto yang sekarang berumur 26 tahun merupakan lulusan dari universitas UNINDRA Jakarta telah cukup lama malang melintang di dunia komik. Pria asli Jakarta ini telah mempunyai beberapa komik yang sudah didistribusikan di berbagai daerah di Indonesia, beberapa komik yang telah dia buat adalah kompilasi komik muezza dalam buku 'paragokil 6', dan dalam kompilasi komik 'sibuk pesbuk' yang telah didistribusikan di berbagai daerah. Selain itu Yunanto juga aktif membuat komik yang diedarkan di internet seperti komik sibodagohan, MiniMaya, Tumbila Boy, Posesif Kompulsif, dan Islam Hardcore.

### **2.1.2. Data Sekunder**

Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dari beberapa buku yang mengangkat tentang komik beserta definisi dan cara penyampaian dengan komik, dan buku tentang pengajaran Hadits. Website tentang kumpulan Hadits, definisi Hadits dan penjelasannya. Serta skripsi dan jurnal dari beberapa orang yang mengangkat tentang komik.

Dalam data sekunder itu dicari beberapa pernyataan penting yang mengangkat tentang pentingnya Hadits bagi umat muslim, cara pengajarannya. Dan juga beberapa pernyataan tentang cara membuat komik dengan baik, dengan cara memahami komik itu terlebih dahulu dan mengetahui struktur dari komik, sehingga akan diketahui bagaimana cara membuat komik yang efektif dengan menggunakan acuan-acuan dari buku tersebut.

### 2.1.3. Sumber data

Data berupa fenomena, kuisisioner, literature, dan artikel yang mencakup tentang komik dan dan hadits beserta dengan syarah tentang hadits dan segala bentuk kajian yang dapat menunjang judul perancangan.

## 2.2. Target Segmen

### Demografi

Jenis Kelamin	: <i>Unisex</i>
Usia	: 12-15 tahun
Pekerjaan	: Pelajar
Pendidikan	: SMP
Kelas Sosial	: Menengah
Ukuran Keluarga	: Terdiri dari bapak, ibu dan tidak lebih dari 2 anak

### Geografis

Tinggal di daerah perkotaan besar di Indonesia seperti Jakarta, Yogyakarta, Bandung dan Surabaya.

### Psikografis

Memiliki keinginan untuk belajar, memiliki minat tinggi, memiliki ketertarikan dengan komik, *religious*, suka mempelajari hal baru.

## 2.3. Consumer insight

*Consumer insight* bertujuan untuk mencari tahu pemikiran, perilaku dan pola pikir dari seorang konsumen secara mendalam yang berhubungan dengan perancangan ini. dan setelah dilakukan *consumer journey* kepada target audiens maka dapat dilihat kegiatan audiens yang menyukai bermain. Dan media pembelajaran hadits melalui komik akan cukup efektif bagi audiens karena gaya komunikasi dari komik yang lebih menarik dibandingkan dengan buku hadits pada umumnya.

#### 2.4. Unique selling preposition (USP)

Dalam komik hadits ini akan membahas hadits yang ada pada kitab Arbain An Nawawi karya Imam Nawawi. Dalam komik ini akan disajikan dengan gaya gambar komik-komik Indonesia. Gaya gambar yang memakai garis-garis lengkung dan membuat pembaca merasa lebih dekat dengan karakter komik. Dan hadits yang dipakai adalah hadits yang bersangkutan dengan kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Cerita yang akan dibawa juga merupakan cerita yang sering kita temui di masyarakat sekitar. Dan penggunaan warna dalam komik juga mampu memberikan kenyamanan dan membuat pembaca lebih tertarik dalam membacanya. Penyusunan panel pun akan lebih dinamis dan tidak terpaku dalam satu kotak panel. dan penggunaan tokoh utama dengan deskripsi dan latar belakang yang jelas disetiap chapternya juga memberikan pembeda dengan kompetitor lainnya.

USP secara garis besar dalam komik ini adalah:

1. Adanya tokoh utama yang akan diangkat dalam komik ini dengan latar belakang cerita yang tepat.
2. Penggunaan gaya gambar kartun pada komik dengan gambar yang tidak terlalu detail, yang mampu membuat pembaca seolah-olah bagian dari isi komik.
3. Cerita hadits yang disesuaikan dengan fenomena yang ada di masyarakat.
4. Penyusunan panel yang lebih dinamis dan tidak terpaku pada panel.

### III. KONSEP PERANCANGAN

Konsep dari komik hadits ini adalah “*precious messages for guidance*”. Kalimat tersebut terdiri dari kata “*precious messages*” yang berarti pesan berharga, dan kata “*guidance*” yang berarti pedoman bagi kehidupan kita.

Makna dari kata ‘*Precious Messages for guidance*’ sendiri adalah sebuah pesan berharga untuk pedoman hidup kita. Tokoh utama dari komik ini akan menemui beberapa kisah yang penuh dengan berbagai masalah dan akan memberikan solusi seperti menjelaskan pesan-pesan berharga dari Nabi Muhammad SAW, yakni Hadits. Dan Hadits ini juga dapat digunakan sebagai pedoman bagi pembaca untuk mengambil sikap dalam kehidupan dengan lebih bijaksana. Penyampaian hadits akan diberi sebuah pembeda dengan halaman lain dalam komik, yaitu pemberian warna pada halaman tersebut. Pemberian warna ini digunakan sebagai penekanan dari konsep “pesan berharga” yang dipakai dalam komik ini.



### 3.1. Susunan isi materi

Susunan isi pada buku komik hadits ini berawal dari cover depan, cover dalam, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh, sketsa pembuka, isi dari komik, sketsa penutup, kata penutup, profil penulis, cover dalam, cover belakang.

### 3.2. Deskripsi konten

1. Catatan Penulis: Berisi Kata Pengantar dari penulis dan penjelasan singkat dari isi komik.
2. Daftar Isi: Berisi daftar judul setiap *chapter* dan nomor halaman.
3. Isi Komik: Berisikan cerita komik yang akan mengangkat 20 dari total 42 hadits dalam kitab Arbain An Nawawiyah. Setiap *chapter* komik akan mengangkat 1 hadits, dan setiap cerita berisikan cover depan untuk judul *chapter* dan ceritanya yang akan dimuat dalam 4 sampai 5 halaman setiap judulnya.
4. Penutup: Berisikan kalimat penutup dan beberapa footnote yang ada pada komik. Dan juga ada sketsa yang nantinya akan digambarkan sedang berdoa dan berucap Alhamdulillah.
5. Profil Penulis: Memuat profil dan biografi singkat dari penulis.
6. Ukuran buku: Buku komik ini akan dicetak dalam bentuk buku yang berukuran 14,8x21 cm, ukuran yang relatif kecil ini diharapkan akan membuat konsumen lebih mudah dalam membawanya. Dan memberikan kenyamanan dalam membacanya.

### 3.3. Strategi komunikasi

Dalam penulisan dialog dan narasi dalam komik ini digunakan gaya bahasa formal. Karena dengan penggunaan gaya bahasa yang formal pembaca akan lebih mudah dalam memahami maksud dari pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut. penggunaan gaya bahasa nantinya juga tidak akan terlalu terikat pada kaedah bahasa Indonesia, nantinya akan disisipkan pula sedikit gaya bahasa yang sering digunakan sehari-hari.

### 3.4. Strategi visual

Strategi visual dalam perancangan komik ini akan menitik beratkan pada ilustrasi dan gaya gambar yang nantinya akan selaras dengan konsep yang dibawa. Ilustrasi dalam komik ini akan menonjolkan budaya lokal dan lingkungan sekitar yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari, dengan menggunakan tema sederhana dan tidak terlalu berat agar pembaca dapat dengan mudah memahami makna yang ingin disampaikan.

### 3.5. Gaya gambar

Gaya gambar yang akan dipakai adalah gaya gambar kartun yang tidak realis yang tidak terlalu detail dalam penggambarannya namun terlihat lucu dan menarik untuk dilihat. Penggunaan gaya gambar ini digunakan karena gaya gambarnya yang sederhana membuat sehingga akan cocok dengan komik yang menceritakan kehidupan sehari-hari. Selain itu menurut Scott McCloud, karakter yang dibuat dengan ilustrasi kartun dan sederhana mampu menyedot kesadaran dari pembaca, dan mampu mengkaburkan identitas dari pembaca. Membuat pembaca seolah-olah menjadi bagian dari isi komik itu sendiri (2001:36). Penekanan garis dibuat tipis dan ditambah garis yang lebih tebal pada garis luar dari karakter untuk memberikan efek topeng yang lebih baik.

### 3.6. Tipografi

Jenis font yang digunakan pada komik ini dibagi menjadi 2 yaitu font untuk dialog dan font untuk *sound effect*, untuk font dialog dapat menggunakan font dari keluarga sans serif, karena font tidak terlalu kaku. Font yang dipakai dalam komik ini adalah font *Digital Strip 2*. Sedangkan untuk *sound effect* menggunakan font *Badaboom* karena font ini merupakan font yang sudah umum digunakan dalam komik.

### 3.7. Warna

Komik ini nantinya akan dibuat *black and white*, karena komik ini akan lebih menonjolkan pada muatan pesan yang akan disampaikan dari komik. Penggunaan *black and white* membuat pembaca agar lebih terfokus pada pesan yang ada pada cerita. Namun pada beberapa bagian penting dalam komik nantinya akan dibuat berwarna, seperti pada bagian yang menjelaskan hadits pada akhir setiap chapternya. Penggunaan warna ini digunakan untuk menekankan rasa *precious*/berharga yang ada pada konsep perancangan.

### 3.8. Panel

Penggunaan panel komik jika dibandingkan dengan fotografi, panel dalam komik lebih bervariasi karena dalam panel mengandung sebuah dialog yang membuat panel itu memiliki durasi waktu yang lebih lama dari sebuah foto (Saraceni, 2003:7). Dalam komik ini panel tidak dibuat statis, namun dalam beberapa scene jika dibutuhkan kesan tertentu ilustrasi dapat keluar dari panel sehingga dapat memberikan suasana yang berbeda. Peralihan antar panel pada beberapa adegan dapat menggunakan peralihan ‘aspek-ke-

aspek' dan 'waktu-ke-waktu' untuk mendramatisir adegan seperti yang ada pada manga-manga jepang.

Dalam satu halaman sendiri dapat memakai 4 sampai 6 panel disetiap halamannya dengan alur baca dari kiri ke kanan, karena disesuaikan dengan arah membaca di Indonesia sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.

### 3.9. Format komik

Komik ini akan dibuat seperti cerita seri yang akan dibagi dalam 20 *chapter* yang masing-masing *chapter*nya akan berisi antara 5-6 halaman, dan pada halaman akhir cerita akan dibuat pembeda pada penggunaan warna. Pemakaian komik seri dipilih agar dapat memuat cerita lebih detail dari komik strip karena memiliki halaman yang lebih banyak.

Komik ini akan dibuat dalam bentuk cetak dan teknik gambarnya dibuat campuran antara digital dan manual. Proses manual dalam komik ini ada pada proses sketsa thumbnail dan proses digital digunakan untuk merapikan garis-garis pada komik dan memberikan *coloring* pada halaman terakhir.

## IV. KESIMPULAN

Dengan adanya komik “40 Hadits Nabi dari Kitab Arbain An-Nawawi” ini diharapkan dapat mengenalkan Hadits-Hadits Pokok dalam Islam kepada umat Islam di Indonesia, terutama pada kalangan remaja agar dapat memahami Hadits mulai usia dini. Selain itu metode pengajaran Hadits melalui media komik juga diharapkan mampu membuat pembaca untuk lebih mudah dalam memahami intisari dari setiap Hadits yang ada pada kitab Arbain An-Nawawi. Dengan menggunakan karakter dengan gaya gambar kartun yang lucu juga diharapkan bisa menarik minat kalangan remaja untuk mau mempelajari Hadits.

Dengan menggunakan gaya bahasa yang tidak terlalu formal dan dengan latar belakang cerita yang sesuai dengan kehidupan di Indonesia diharapkan dapat dapat mempermudah bagi pembaca yang ingin mempelajari Hadits karena cerita yang disajikan adalah cerita yang ringan sehingga mudah untuk dipahami. Pemilihan dari karakter pun disesuaikan dengan target pembaca serta tingkah laku remaja yang masih sangat polos dalam mempelajari Hadits. Penggunaan kitab Hadits karya Imam An-Nawawi ini dipilih karena pemilihan Hadits dalam kitab ini sangat ringan namun sarat akan makna dan merupakan kitab populer yang dipelajari umat muslim di seluruh dunia.

## **KEPUSTAKAAN**

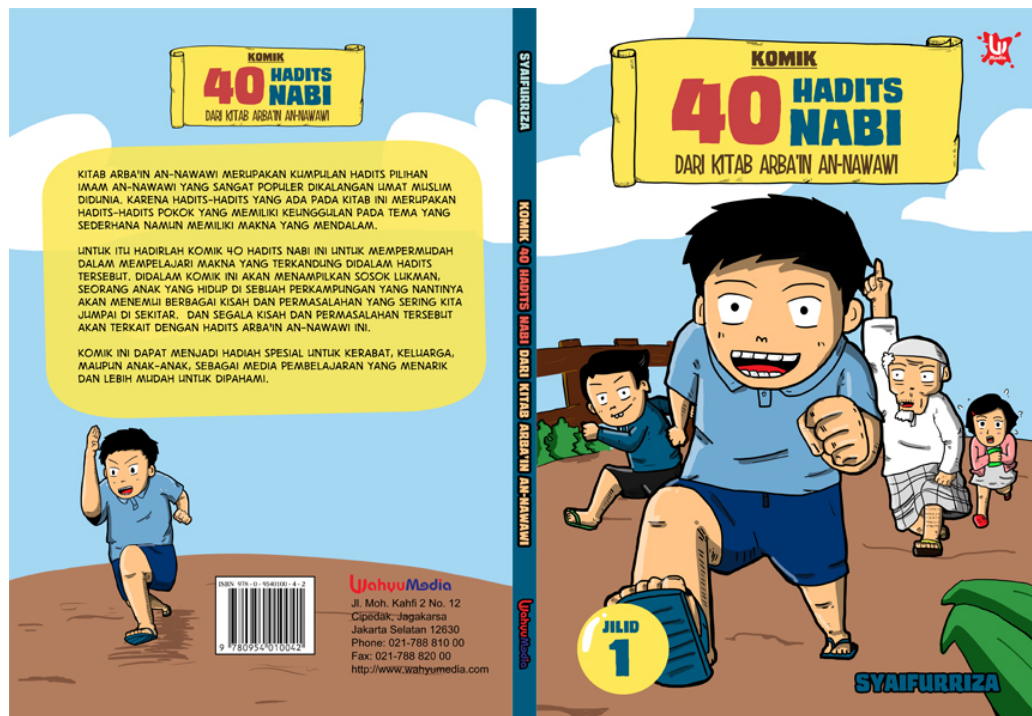
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Kartono, DR. Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Khon, Dr.H.Abdul Majid. 2012. *Hadits Tarbawi: Hadits-Hadits Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Making Comic: Storytelling Secrets of Comic, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper Collins.
- Saraceni, Mario. 2003. *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Shalih bin Utsaimin, Muhammad. 2012. *Syarah Hadits Arba'in Imam An-Nawawi*. Solo: Ummul Qura.

## **BIODATA PENULIS**

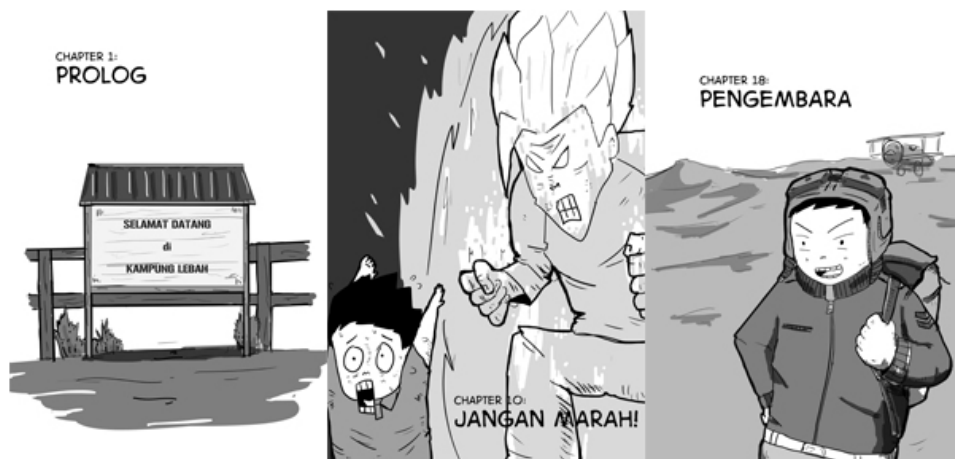
**M. Syaifurriza Nuris, ST** lahir di kota Surabaya pada tanggal 1 Januari 1992. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2014.

**Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom** lahir di Madiun, 29 September 1981. Pendidikan S1 diselesaikan pada tahun 2005 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan judul tugas akhir “Perancangan Kampanye KDRT . Kemudian melanjutkan Master di bidang Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2008-2010 dengan judul thesis “*Gambaran Kehidupan Sosio-kultural Etnis Jawa Kelas Bawah Dalam Iklan Korporat Gudang Garam.Tbk*”. Saat ini aktivitasnya adalah mengajar di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim. Beberapa kali melakukan penelitian di bidang *Visual Culture* dan dipresentasikan dalam berbagai seminar/konferensi Internasional diantaranya “*Representasi Kehidupan Sosio-kultural Orang Melayu dalam Film Upin-Ipin*”, “*Gambaran Postmodernisme dalam Film Perempuan Berkalung Sorban*”, dan “*Etika dan Estetika Seni Islam dan Seni Barat*”.

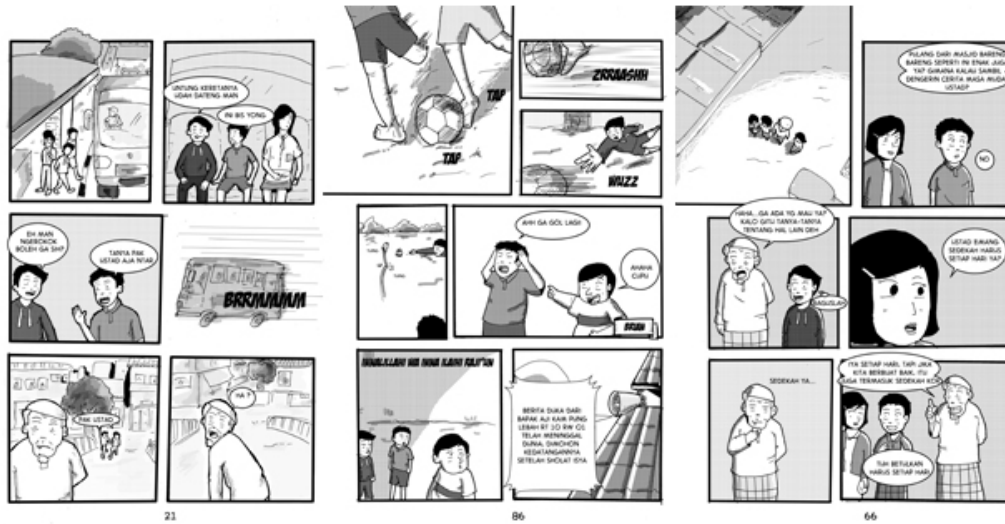
## LAMPIRAN



Gb. 1. Cover buku tampak depan dan belakang



Gb. 2. Gambar subcover cerita



Gb. 3. Isi halaman komik



Gb. 4. Stand pameran